

イヌイト民話の構造について

曾根素子

On the Structure of the Inuit Folktales

Motoko SONE

はじめに

極北の民族と言われるイヌイトは、現在は文明社会の中で生活しているが、古代から文字をもっていた西洋・東洋の民族とは異なり、文字をもたない民族であった。彼ら独自の伝説・民話などは、口承によって現代に伝えられている。文字をもたないために、彼らの口承文芸が何時、誰によって創作され、語られ、何に起源を持つのかという詳細は把握することは不可能である。また、口承であるがゆえに、その民話のオリジナルがどのようなものであったのかも知ることができない。そして、そのために、現在私達が手にすることができる民話の内容は、様々な採集の過程を経て変化してきている。

前稿では、この点に注目して、イヌイトの民話の中では比較的広く知られている“海獣をつかさどる女神”についての民話「セドナ」を取り上げ、この民話のオリジナルに近いと思われるもの（20世紀の初めに収集されたもの）⁽¹⁾と、1960年代⁽²⁾、1980年代⁽³⁾、1990年代⁽⁴⁾に出版されたもの3点を取り上げ、その内容の相違点について考察を行なった。いずれも「セドナ」という同一の題名が示すように粗筋ではほとんど相違点はなく、同一の民話とみなすことができるが、細部にわたってみれば相互の異同は少なからず認められる。例えば、セドナを妻にするための誘惑の言葉の有無や、海への生け贄にされ、それに抵抗してボートに掴まるセドナの手（指）を落とす方法などの相違である。

今回は、異なった何話かのイヌイト民話のそれぞれの構造に着目し、分析してみる。ところで、ロシアの民族学者であるウラジーミル・プロップは、ロシアの「魔法昔話」の構造を分析するために、それぞれの「魔法昔話」が持つ「機能」（プロップが考えた構造部分の総称）を析出し、それらの「機能」の数、配列などを考察し、構造的特徴をみいだした。私はこの「機能」の析出を参考にして、上記の課題の検討を進めてみたいと思う。

I. プロップの構造分析

ウラジーミル・プロップによるロシアの「魔法昔話」の構造分析は、1928年に出版された『昔話の形態学』に著されている。⁽⁵⁾ プロップは、アフナーシェフ⁽⁶⁾が収集した「魔法昔話」の中から100篇を選び、その構造を分析した。彼の目的は、それらの「魔法昔話」のさまざまな筋を互いに比較し構造の特徴を解明することにあった。そのために、プロップは「魔法昔話」を構成する「機能」を析出した。これは、「昔話」の中の「登場人物の行為」で、かつその行為

がその昔話の筋(＝出来事全体の展開過程)にもちうる意義を考慮した「行為」を意味する。その「機能」の数、配列の特徴を考察し、「魔法昔話」の構造を分析した。そして、この「構造分析」のために以下の4点の仮説をたてた。⁽⁷⁾

1. 昔話の恒常的な不変の要素となっているのは、登場人物たちの機能である。その際これらの機能が、どの人物によって、また、どのような仕方で、実現されるかは、関与性をもたない。これらの機能が、昔話の根本的な構成部分である。
2. 魔法昔話に認められる機能の数は、限られている。
3. 機能の継起順序は、常に同一である。
4. あらゆる魔法昔話が、その構造の点では、単一の類型に属する。

これらの仮説から、プロップは次のように考えた。すなわち、昔話の内容に注目すると、主人公や敵対者などの登場人物の違いや、敵対者から受ける被害の内容、あるいは、使われる魔法によって異なる話と思われる魔法昔話が、実は、その構造の面からみると、ある決まった「機能」の組合せによって話が展開し、その展開のための組合せ順序にも一定の法則があるということである。そして、彼が提示した「魔法昔話」の機能は31種類である。この場合の「機能」は、先にも述べたように、登場人物の「行為」を表しているが、その「行為」は極めて単純な形、本質的な形に集約されている。例えば、「敵対者が、家族の成員のひとりに害を加えるなり損傷を与えるなりする行為」⁽⁸⁾があったとして、それら全てを「加害」という「機能」に集約するのである。プロップが挙げているこの「機能」、すなわち「加害行為」は、たとえば「敵対者が人間を誘拐する」、「敵対者が呪具を略奪する」、「敵対者が身体に危害を加える」、「敵対者が誰かを追放する」など19項目に細分化される。つまり、「敵対者」が誰であれ(魔女、継母など)、また、行為の具体的な内容がどんなことであれ(誘拐する、追放するなど)、それらを「加害」という「機能」に集約するのである。そして、それぞれの「機能」を記号化することによって、その配列状況を式化している。前述の「加害」は(A)で表され、細分化された項目は(Aⁿ)と表される。ここで、この31種類の「機能」の一部を列挙する。⁽⁹⁾(「機能」の定義、内容、記号の順に提示する)

- | | | |
|----|----|---|
| 1 | 留守 | 家族の成員のひとりが家を留守にする(β) |
| 2 | 禁止 | 主人公に禁を課す(γ) |
| 3 | 違反 | 禁が破られる(δ) |
| | : | |
| 6 | 謀略 | 敵対者は、犠牲となる者なり、その持ち物なりを手に入れようとして、犠牲となるものだまそうとする(η) |
| 7 | 帮助 | 犠牲となる者は欺かれ、そのことによって心ならずも敵対者を助ける(θ) |
| 8 | 加害 | 敵対者が、家族の成員のひとりに害を加えるなり、損傷をあたえるなりする(A) |
| 9 | 仲介 | 被害なり、欠如なりが、[主人公に]知らされ、主人公に頼むなり、命令するなりして、主人公を派遣したり出立を許したりする(B) |
| | : | |
| 16 | 闘い | 主人公と敵対者とが、直接に闘う(H) |
| | : | |

- 18 勝利 敵対者が敗北する (I)
- :
- 20 帰還 主人公が帰路につく (↓)
- 21 追跡 主人公が追跡される (Pr)
- 22 救助 主人公が追跡から救われる (Rs)
- :
- 25 難題 主人公に難題が課せられる (M)
- 26 解決 難題を解決する (N)
- :
- 29 変身 主人公に新たな姿が与えられる (T)
- 30 処罰 敵対者が罰せられる (U)
- 31 結婚 主人公は結婚し、即位する (W)

プロップは、これら31種の機能によって昔話は構成されていると考えたが、どの昔話にもこれら全ての機能が織り込まれているわけではなく、この中の幾つかによって構成されるのである。そして、これらの機能のうち、必ず織り込まれている機能は、＜悪事／欠乏＞と＜不幸・欠乏の解消＞、または、＜難題＞と＜解決＞のどちらかか、あるいは両方で、これらを中心に話は展開し、これ以外の機能は話によってあったりなかったりする。¹⁰⁾ また、こうして定義された31種類の「機能」のほかに、昔話には、その話の発端の予備的な部分、つまり、「導入の状況」があるが、プロップはこれを「機能」の中に含めない。

このように、プロップはロシアの「魔法昔話」のみにおいて、彼独自の構造分析を行なった次に、プロップの方法を参考にして、イヌイトの民話の「機能」を考察してみる。

Ⅱ. イヌイト民話の機能 —— その1 ——

前述のように、プロップは「魔法昔話」の構造の構成部分を「機能」という概念でくくり出し、分析したが、わたしも同様に、「イヌイト民話」の構造の構成部分を「機能」という用語を使って解析してみたい。ここで言う「機能」とは、プロップが行なった「登場人物」の行為ではなく、「主人公」の「行為・状態」である。「主人公」を中心に起こる出来事・状態に視点を置いて、「主人公の行為・状態」を、それらの「行為」や「状態」が筋（＝出来事全体の展開過程）の中で果たす意義も考慮に入れて集約し、定義したものである。この場合、主人公は「行為者」にも、「被験者（誰かから行為を受けるもの）」のどちらにもなり得る。また、この「主人公」は、取り上げた民話の中で中心的な行為をする人物、または、題名に取り上げられている人物である。

ところで、この「機能」の析出方法であるが、今回は、無作為に選んだ10話⁽¹¹⁾のそれぞれを「主人公」を主語として、その「行為・状態」による規定を設けて、その規定に従って構成部分に分解し、それらを集約して「機能」とする。つまり、物語全体を構成しているそれぞれの具体的な内容を、それぞれの内容に付随している細かな部分は削除して、その「行為・状態」を最も端的に表す単語によって定義する。

- 1 謀略 主人公が利益を得るために誰かをだましたり、あるいは誰かにだまされたりする (A)

- | | | |
|----|----|---|
| 2 | 難題 | 主人公が何かを得るために誰かに難題を課したり、誰かから果せられたりする (B) |
| 3 | 加害 | 主人公が何かを得たり、あるいは敵対者を攻撃するために誰かに害を与えたり同じ理由で害を与えられる (C) |
| 4 | 探索 | 主人公が何か・誰かを探したり、誰かに探される (D) |
| 5 | 追跡 | 主人公が誰かを追跡したり、誰かに追跡される (E) |
| 6 | 抵抗 | 主人公が害から逃れようと抵抗したり、自分の要求に対して誰かに抵抗・拒絶される (F) |
| 7 | 変身 | 主人公が魔法を使って変身する (G) |
| 8 | 発見 | 主人公が追跡していた者を発見したり、追跡されている主人公が発見される (H) |
| 9 | 獲得 | 主人公が求めていたものを獲得する (I) |
| 10 | 復讐 | 主人公が加害に対して復讐したり、誰かに与えた害によって復讐される (J) |
| 11 | 逃走 | 主人公が加害から逃げたり、逆に害を与えようとして逃げられる (K) |
- (「機能」に基づく具体的な行為・状態は資料を参照のこと)

この10話のイヌイット民話を構成していると思われる部分は、以上の1～11の11種類である。ここで、これらの「機能」がどのような意味であるか考察してみる。

《発端を形成する「機能」》

1 「謀略 (A)」

「謀略」においては、「嘘をつく」ことによって誰かを罠にかけることから次への展開がみられる。例えば、お腹をすかせた賢い狐が、食料を得るために崖の危ないところへムースをおびきだす。これがこの話の始まりである。

Kajortoq, the red fox, was strolling along the edge of a cliff when she chanced to see a moose grazing on some moss. Approaching the moose Kajortoq said, "I know of a place near here where there is wild fruit. It is on a narrow ledge of rocks which we can reach by following the path halfway up the cliff." ¹²⁾

2 「難題 (B)」

また、誰かに「難題」を与えることから、与えられた人物がそれを解決しようとするにより話が展開していく。

これらは、「主人公」が「行為者」の場合である。「主人公」が「被験者」の場合には、騙されたまま、あるいは解決できないままに不幸な道へと展開する足がかりとなる。

《展開を形成する「機能」》

3 「加害 (C)」

そして、前述の発端を受けて展開される「機能」は、「加害 (C)」である。だましたことによってその目的を成就させるための契機を作り、相手に打撃を与えること＝加害でその目的を成就し、何か得るものがあったり、あるいは別の展開がなされる。例えば、おびきだしたムー

スを崖っぷちの危ない所へ来させて足を踏み外させ、殺して食料にする。

The fox, who had moved ahead of the moose, turned and warned, “Be carefull here. It is easy to lose your footing. Take care not to fall. Jump quickly to this side!” The moose did as Kajortoq directed but when his hooves landed on the slippery rocks they struck a loose stone and he fell to the bottom of the cliff. When Kajortoq reached the bottom she found the moose dead and proceeded to make a meal of her victim. ⁽¹³⁾

「主人公」が「被験者」の場合にはその逆で、害を与えられてしまう。

この「加害機能」を析出する具体的な行為・状態として身体に害を与えることのほかに、言葉によって害を与えることなども、その果たす役割に基づいて「加害機能」と考えた。これは「脅迫する」や「強要する」というような場合である。

Soon she was back demanding more eggs. This time the bird replied, “No, I will not give them to you.” At this Kajortoq screamed, “If you don’t give me some of your eggs I will take them all for I shall cut down this tree with my axe!” Intimidated, the poor bird let a few more eggs fall to the ground and the fox ate her fill and moved on. ⁽¹⁴⁾

4 「探索 (D)」

「探索 (D)」という機能は、それぞれの話の展開上の一つの過程、つまりつなぎ的な役割の場合、目的である場合、そしてこれに続く「復讐」を補助する場合の機能と考えられる。例えば、あの狐は、例のようにその後も何度か同じように「加害」を繰り返した後、その被害者(=小鳥)を助けた「誰か(=からす)」のことを聞き出そうとする。これは、三番目の「復讐」を補助する場合にあたる。

Kajortoq was suspicious. “Who has been telling tales about me?”

“The big crow told me that you have no axe and cannot cut down this tree where I have my nest,” replied the bird. “I shall give you no more eggs!” ⁽¹⁵⁾

5 「追跡 (E)」

「追跡 (E)」は物語の筋の展開上では中間地点に配列され、何かの後をつけたり、逃げるものを追いかけて、次の展開をはかる場合が多い。

6 「抵抗 (F)」

「抵抗 (F)」は「加害」に対応する「機能」で、ある民話においては、この「加害」と「抵抗」が2度あるいは3度繰り返されて話の中心を構成している。例えば、狐は小鳥に卵を落とすように強要する(=加害)が、からすから知恵を授けられた小鳥の抵抗に合う。「抵抗」と「加害」とが対になっている。

When the crow had gone, it was not long before Kajortoq returned demanding still more eggs and threatening once more to cut down the tree. This time the bird spoke without

fear or hesitation.

"I will give you no more eggs. I am keeping them for myself." ⁽⁴⁶⁾

7 「発見 (G)」

「発見 (G)」は、「探索」と関連して探していたものが見つかる、「追跡」に伴って追いかけていたものを発見する、または、隠されていた部分に分かる(＝正体露見)という状態である。例えば、魔法をかけられて夢中で踊っていた若い夫婦は、狐に赤ちゃんを誘拐されてしまう(「加害」)。その狐を追跡して(「追跡」)、発見する(「発見」)。

Just before giving up completely they found the wolves den. They tied their dog out of sight and hiding themselves, they began to watch the comings and goings of the wolves. ⁽⁴⁷⁾

8 「変身 (H)」

「変身 (H)」は、この10話の中で、*How the Raven Brought Light to the World* にだけある機能であるが、この10話の中にはこの他に変身という行為がみられる民話がある。*Kidnapped by Wolves, Sedna, the Sea Goddess* である。しかしこの場合、行為としては同じ変身であるが、物語の構成部分としての意義は、後者の場合はこの変身という行為によって人を騙すことであるので、「謀略」という機能に含める。前者にみられるこの独立した「変身」という機能は、具体的には孤児の少年に与えられた魔法で、黒い帽子とマントを身につけることによってカラスに変身し空を飛ぶことができることで、少年は孤児である自分に向けられたやさしい人々の恩に報いるために太陽を見付けだそうと旅にでるのである。

《結末を構成する「機能」》

9 「獲得 (I)」

「獲得 (I)」は、「発端」を構成する「謀略」を引き起こしたその目的物を得ること、または「難題」を解決して何かを得ることで、結末に配列され、何かを得て幸福になる。この機能は物質を得ることはもとより、人を得る＝結婚する、我に返る＝魔法が解ける、そして不思議な力を得る＝神になるという行為・状態をも含める。例えば、孤児の少年は太陽を発見して、その太陽を得るのである。ただ、例外として、最後の「神になる」ことは決して幸福ではない。父親たちに手(指)を叩き切られたセドナは、絶え切れずに海へ落ちて、海獣を司る女神になる。生きている間に女神になるわけではないので、幸福な結末とは言いがたい。

10 「復讐 (E)」

「復讐 (E)」は「殺す」ことを目的としている。この機能は、「行為・状態」を「機能」とした場合には「加害」に含まれる機能であるが、同じ加害行為でもその意義から考えると、民話を構成する一つの下位区分と考えられるので「加害」とは区別する。「復讐」が行なわれるにはその原因があるが、その原因は物語を展開した様々な加害で、その結末として害を与えた者への復讐となり、与えた者から復讐されることになるのである。例えば、誘拐された赤ちゃんを連れ戻そうとする若い夫婦は、今までに使ったことがないほどの弓矢を作ってその誘拐犯である狐夫婦を殺すのである。

When the female wolf saw them in this trance-like state she took the child and fled to her den. As soon as he thought that his wife had made it safely home with the stolen child, the wolf stopped the dance and left the couple.⁽¹⁸⁾

という害に対して、

Speaking quickly so as not to reveal their presence, the wife said, “If we had two bows, we could shoot arrows at them and kill both of them at once while they are asleep. Let’s go home and you can make me a bow.”

Emerging from their hiding place, the child’s parents let fly their arrows and both wolves were killed instantly.⁽¹⁹⁾

という復讐である。

11 「逃走 (K)」

「逃走 (K)」は、それまでの展開によって（「加害」あるいは、それに伴う「追跡」）、自分がある場にいられない状況に陥り、結果として逃げざるを得なくなる。または、欺いて何かを得ようとしたが、逆に欺かれてその獲物を逃がしてしまう。どちらも失敗をした、不幸な結末といえる。

When the parents of the children realized what had happened they sought revenge and went to find the old man. Seeing them come the hunter tried to flee. Just as he was about to be caught he called upon his shamanistic powers one last time and lifted himself into the air. His pursuers watched him go up into the sky, finally disappearing and then reappearing as a shooting star. On a clear night, if you look carefully, you can still see the old man fleeing through the heavens.⁽²⁰⁾

これらが今回折出された「機能」である。以上の11種類の機能のほかに、これらの「機能」の前に「導入 (α)」と考えられる部分がみられる。これも物語を構成する要素の一つであるが、「機能」には含めない。これは、プロップの「魔法昔話」にもみられることであるが、

A married couple had an only daughter who would not marry. It was not because her father had not tried to find a son-in-law. He had travelled near and far in quest of a partner for her, but all the available boys he had approached declined his offer. They didn’t want her, it was said, because her hair was stiff and thick like the nerves of a caribou leg.⁽²¹⁾

のように、登場人物の紹介、話が始まる状況などが織り込まれている。そして、「機能」として適当なものが考えられなかった「行為・状態」が幾つかあったが、それら全てを含めて「その他の機能 (X)」として処理した。

Ⅲ. イヌイット民話の構造

ここで、民話の構成部分として析出・提示した上記の「機能」を、これらの「機能」を析出

するために選んだ10話のうちの1話にあてはめて配列し、この1話の始めから終わりまでを分析してみる。取り上げる民話は「海の女神、セドナ」である。

誇り高き鳥、ウミツバメは崖のいちばん上に巣を作ります。彼らは、崖の真ん中辺りに巣を作っているオオハシウミツバメのけたたましい鳴声や、崖の下の方で巣を作って満足しているカモメや小さなミツユビカモメを見下ろしながら、まるで雪が舞うように飛び回っていました。

昔、ずっと、ずっと昔、自分の仲間の中では気に入ったお嫁さんを見付けることができないほど誇り高いウミツバメがいました。そこで彼は人間と結婚しようと思いました。彼は魔法を使って人間に変身しました。それから、とびっきりのお嫁さんをもらおうと、すばらしいあざらしの毛皮を取り出し、すてきなフードつきのパーカを作りました。このおかげで、とってもハンサムに見えますが、実はまだ目だけは鳥の目のままでした。そこで、セイウチの牙を薄くしてサングラスを作りました。このサングラスには外を見るための細い穴が開いているだけでしたから、ウミツバメの目だということはまったくわからなくなりました。

こうして変身して、彼はカヤノクに乗り、妻をみつける旅にでました。

海辺の皮張りのテントにセドナという美しい娘がいました。セドナにはたくさんの兄弟と父親がいましたが、姉妹もそして母親もいませんでした。たくさんの人間や動物の男性が、彼女にプロポーズしましたが、断り続けました。セドナは、あのウミツバメと同じように、彼女なりにとても誇り高く、思うような結婚相手を見つけられないでいました。

そうこうしていると、すてきなパーカを着て、ハンサムに変身したウミツバメがやって来ました。ウミツバメはカヤノクを岸に乗り上げないで、打ち寄せる波ぎわでカヤノクに乗ったまま、自分の所へ来るようにとセドナに言いました。こんなことは今までになかったので、セドナはとても気になったのですが、彼女は彼の所へ行こうとはしませんでした。

すると、そのウミツバメはセドナに歌いかけました。

私の所へいらっしやい
鳥の国へいらっしやい
そこにはお腹をすかせた者などいませんよ
そこにはすばらしい毛皮でできたテントがあります
すてきなネクロレスと熊の毛皮のベットの心地よい眠りを
あげましょう
ランプはいつも油で満たされ、おなべはお肉でいっぱいです

その歌はとても魅力的だったので、セドナはもう拒むことができませんでした。彼女はあざらしの皮のカバンに身のまわりのものをつめ、海岸を横切ってカヤノクに乗りました。二人は、セドナの家、家族から離れ海へ漕ぎだしました。

ウミツバメは岩だらけの崖にセドナのために家を建てました。毎日、彼は子あざらしの肉だと言って、セドナに魚を食べさせました。それでも彼女は、しばらくは幸せでした。なぜなら、彼女は魔法をかけられていからです。ところがある日、ウミツバメのサングラスがはずれ、セドナは初めて夫の目を見ました。その瞬間、魔法はとけてしまいました。彼女はすぐに、自分がウミツバメと結婚し、家是不毛の崖にある巣であることに気づきました。そして、初めて、波しぶきの刺すような痛みや、激しくうちつける風を感じました。セドナは悲しみと絶望に泣き、ウミツバメの愛も、彼女を慰めることはできませんでした。

一方、セドナの父親や兄弟は身の回りの世話をしてくれる女性がいないので、だんだん寂しくなってきました。そこで、見知らぬ男がセドナを連れ去った方向めざしてボートを漕ぎだしました。

彼らがセドナの巣に着くと、セドナは一人でいました。ウミツバメは漁に出ていたのです。

セドナは家族を見つけると、彼らに立きながらかけより、今までに起こったことを話しました。彼らはすぐにセドナをボートに乗せ、家をめざして猛スピードでこぎました。

導入 (α) ウミツバメの紹介

探索 (D) 妻を探しに行く

導入 (α) セドナの紹介

謀略 (A) 魔法で変身し、嘘をついて、セドナをだます

獲得 (I) 妻を得る

獲得 (I) 我に返る

探索 (D) 父兄に探される

逃走 (K) ボートで逃げる

イヌイト民話の構造について

彼らがそれほど遠くへ行かないうちに、夫が戻ってきました。彼はいたるところを探し、叫びました。彼の長く尾を引く寂しげな叫び声はむなしく風や海の音にかき消されました。仲間のウミツバメが、セドナの行方を教えてくれました。翼を広げて、空へ舞い上がったウミツバメは、すぐにセドナの乗ったボートを見つけました。兄弟たちはびっくりして、さらにボートをこぎました彼らがすいすいとボートをこぎ、止まろうとしないので、とうとうウミツバメは怒り始めました。

発見 (G) 夫に発見される

ウミツバメが風に向って翼をはばたかせると、風はビュービュー渦巻き、波は高く盛り上がりました。すぐに、海は真っ黒になり、波はボートを転覆させるほど荒くなりました。セドナの父親と兄弟は、ウミツバメが強い精霊をもっているので、花嫁を略奪することに海さえも怒り狂っていることを知りました。

復讐 (J) 夫に殺されそうになる

兄弟たちは、命乞いのために、セドナを海への捧げ者にしなければならぬと決心し、セドナを抱き上げ、凍った海へ投げ入れました。

加害 (C) 父兄がセドナを海へ投げ入れる

寒さで青白くなったセドナは、水面に上がり、凍り始めた指でボートのへりを掴みました

抵抗 (F) 抵抗してボートに掴まる

恐怖にうろたえていた兄弟たちは、櫓で、セドナの手を叩きました。すると、彼女の指先はつらのようにぽきんと折れ、海へ落ちました。そして、その指先はあざらしに変わり、海へと消えていきました。

加害 (C) 指を叩き落とす

セドナはまた、水面へ上がり、ボートのへりを掴もうとしました。

抵抗 (F) 抵抗してボートを掴む

兄弟たちは、また彼女の手を叩きました。すると、叩き落とされた第二関節は ojuk, 地あざらしになりました。

加害 (C) 指を叩き落とす

もう一度、セドナはボートのへりに掴まろうとしました。

抵抗 (F) 抵抗してボートを掴む

恐怖におびえる兄弟たちは、今度もセドナの手を叩き、彼女の残りの指はセイウチとなり、親指は鯨になりました。それから、セドナは海へ沈んでいきました。

加害 (C) 指を叩き落とす

嵐はおさまリ、兄弟たちは無事に岸にたどり着いたのですが、大波が彼らを襲い、彼らは波にさらわれてしまいました。

復讐 (J) セドナの復讐

セドナは精霊となり、彼女の指から生まれた海獣を治めています。そして、時々嵐を起こして、カヤックを難破させるのです。人々はセドナを恐れ、彼女の名誉のために儀式を行ないます。特に、狩人があざらしを獲れないようにして、大飢饉を引き起こすような時には、anagakok (まじない師) や、魔法使いが彼女の髪の毛をとかしてあげるために、海底の彼女の住まいへ精霊なる旅に出るのです。セドナは髪を二つに分けて縛っているのですが、彼女には指がないので自分で髪を編むことができないのです。セドナにはこうしてあげることが最高の贈り物なのです。だから、anagakok が、彼女の髪をといてあげると、彼女はとても喜んであざらしや他の海獣を何頭か放してくれるので、人々は飢饉から救われるのです。

獲得 (I) セドナは精霊 (女神) になる

このように、それぞれの民話を、折出した「機能」に従って分解し、配列することによってその構造を知ることができる。取り上げた10話の民話の「機能」の配列を、記号により図式化してみると以下のようなになる。

- ① A C I
- ② α X (K C)² C J K
- ③ α C (B A)² B E G C X C K
- ④ α A (C I)² C F C I C F D A J A K
- ⑤ α X § A C K I K G J
- ⑥ α B I B (F C)³
- ⑦ α α § H D G A C H K § I

- ⑧ α (C D) A C A K A J
 ⑨ α B [B x] D E [B X] I
 ⑩ α D α A I I D K J C (F C)³ J (I)

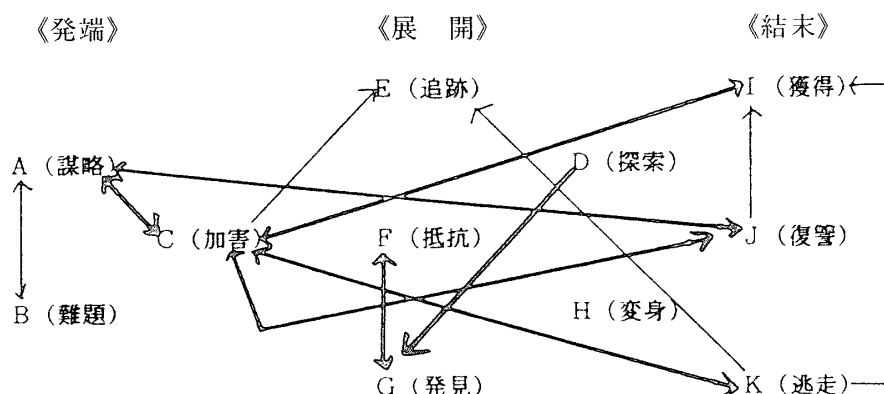
(§は「つなぎ」の役割を果たすもので、「謀略」や「加害」の理由を表し、()³はその行為が繰り返されることを表す)

お わ り に

これまでの「機能の折出」と「構造図式」の作成から、以下の結論に達する。まず、構造上の特徴として挙げられるのは、ある「機能」とある「機能」が結びついて構造を成しているということである。「謀略」と「加害」を例にとれば、「謀略」によって物語が始まり、それによって「加害」が引き起こされ物語が展開していく。この「謀略」と「難題」を物語の発端としている民話が多い。また、話の展開部でみられる機能は、「加害」と「抵抗」である。始めから物語の発端として「加害」が配列されている物語も1語だけあるが、話の展開としての「加害」が大部分で、この場合には、2度ないし3度の「抵抗」を伴う。ただ、プロップが提示したように<難題>と<解決>または<悪事／欠乏>と<不幸・欠乏の解消>のどちらかまたは両方が必ず繰り返されているというように、必ず折り込まれているという機能はない。

次に物語の結末についてである。一つには「獲得」という機能による結末である。これは、主人公が何かを得ることによって幸福になって物語が終わるものである。たとえば、プロップが「結婚」という機能で提示したのも本論ではこの「獲得」に含める。この「獲得」による結末は、10話のうち5話に見られる。また、「逃走」による結末は、<追いかけて逃げる>、あるいは、<求めるものに逃げられる>というもので、前述の幸福な結末と比較すると不幸な一面と滑稽な一面をもった結末といえる。そして、悲劇的と言える「復讐」による結末である。この場合は、復讐によって事件が解決することも、主人公が幸福になることもない。むしろ復讐をしたことによって逆に不幸になったり、あるいは不幸になった結果による復讐である。さらに、これら三つの結末における「機能」の他に、これらの物語の解説となるべく、さまざまな現在の現象に関する説明が加えられている。今回の分析では、プロップの行なった「魔法昔話の構造分析」のように下位ジャンルを規定しなかったためでもあるが、「セドナ」などは悲劇であって説明譚でないにもかかわらず、海獣が捕獲できなくなった場合の対処の仕方（祈祷師がセドナの髪をといてあげる）を説明している。

こうした機能についての特徴をもつイヌイット民話の構造を、それぞれの民話の構造から考えてみると、



(——は機能のつながりが幾つかの民話にみられた場合——は機能の展開が一話にのみ見られた場合を表す)

という図式が得られる。発端となる機能は「謀略 (A)」または「難題 (B)」, これに続いて「難題」を解決するための「探索 (D)」または「謀略」をきっかけとする「加害 (C)」その後は「加害」からの「逃走 (F)」, 「抵抗 (H)」, あるいは何かを得るための「追跡 (G)」, 「発見 (J)」, そして幸福になる「獲得 (I)」, 追いつめられた「逃走」, 「加害」に対する「復讐 (E)」という結末を迎えるのである。

これは、今回取り上げた10話から導きだした結論である。今回は、プロップの分析を参考にして考えられるだけの「機能」を析出し、構造図式も提示したが、サンプル数の少なさが最大の問題であった。また、彼のように確証をもてる結果も得られなかった。次回への課題として、構造分析を行なうためのサンプル (様々なイヌイト民話) を多くすること、この「機能析出」の方法の他にもっと適した別の方法はないのか、また「析出」の基準を何にするのか (「機能」をどう定義するのか) という問題が残された。

註

- (1) Franz=Boas, The Eskimo of Baffin Land and Hudson Bay (New York: 1901)
- (2) Retold by Ronald=Melzack, The Day Tuk Become a Hunter & Other Eskimo Stories (Toronto: MacClland & Stewart Limited, 1967)
- (3) 桂宥子 廉岡糸子編『英米文学書 4 The Faber Book North American Legends』(中部日本教育文化会, 1987)
出典: Helen=R. Caswell, Shadows from the singing House (Rutland; Vermont: Charles Tuttle, 1968)
- (4) Told by Joseph Bruchac, The Native Stories from Keepers of the Earth (Saskatoon: Fifth House Publishers, 1991)
- (5) В.Я.Проп, Морфогия сказки. Вопросы поэтики, вып. XII, Л., 1928
- (6) А.Ф.НасбеВ А. Н.
- (7) ウラジーミル・プロップ著北岡誠司・福田美智代訳『昔話の形態学』(水声社, 1987) P. 35,36,39
- (8) 同上 p. 48
- (9) 同上 p. 42~98の中から抜粋
- (10) 池上嘉彦『ことばの詩学』(岩波書店, 1982) p. 346
- (11) ①Maurice=Metayer (ed.) The Deceifful Raven 『Tales from the Igloo』 (Edmonton n: Hunting Publishers, 1972) ②Ibid., The Hunter and the Children
③Ibid., The Lazy Son-in-law ④Ibid., Kajortoq and the Crow
⑤Ibid., Kidnapped by Wolves ⑥Ronald=Melzack, The Owl and the Raven
⑦Ibid., How the Raven Brought Light to the World ⑧Ibid., The Witch
⑨Ibid., Leealura and Maleyato ⑩桂宥子 廉岡糸子、Sedma, the Sea Goddess
- (12) Maurice=Metayer, p. 46
- (13) Ibid., p. 46
- (14) Ibid., p. 46
- (15) Ibid., P. 47
- (16) Ibid., p. 47
- (17) Ibid., p. 76

- (18) Ibid., p. 76
 (19) Ibid., p. 77
 (20) Ibid., p. 59
 (21) Ibid., p. 72

参 考 文 献

Edwin S. Hall, The Eskimo Storyteller: Folktales from Notak, Alaska (Knoxville: University of Tennessee Press, 1976)
 Alan Dundes, Analytic Essays in Folklore (Mouton: The Hague, 1975)

資 料

- | | | |
|---|-----------|---|
| 1 | 謀略
(A) | <ul style="list-style-type: none"> — 利益を得るために騙す <ul style="list-style-type: none"> — 嘘をつく(A 1)／来るはずもない人が来ると言う — ものを使ってだます(A 2)／玩具で誘いだす — 利益を得るために騙される <ul style="list-style-type: none"> — 嘘をつかれる(a 1)／貧しいのに豊かな生活がで
きるという — ものを使ってだまされる(a 2)／抜け道を掘られる — 魔法を使ってだまされる(a 3)／変身される |
| 2 | 難題
(B) | <ul style="list-style-type: none"> — 難題を課す <ul style="list-style-type: none"> — 作ることの課題(B 1)／音をたてないで縫い物をする — 試練(B 2)／じっと我慢をしている — 難題を課される <ul style="list-style-type: none"> — 選択の難題(b 1)／結婚相手を見付ける — 試練(b 2)／じっと我慢をさせられる — 得ることの課題(b 3)／獲物を獲ってくる |
| 3 | 加害
(C) | <ul style="list-style-type: none"> — 害を与える <ul style="list-style-type: none"> — 殺す(C 1)／雪崩を起こして生き埋めにする — 害を与える(C 2)油を注ぐ — 相手の害を願う(C 3)／「生き埋めになればいい」 — 脅迫する(C 4)／「じっとしていないと油をかけるわよ」 — 強要する(C 5)／「卵をわけてくれ」 — 略奪する(C 6)／太陽を奪う — 害を与えられる <ul style="list-style-type: none"> — 殺される(c 1)／手を叩き落とす — 害を与えられる(c 2)／海へ沈められる — 仲介物を使って害を与えられる(c 3)／海が荒れる — 非難される(c 4)／「大嘘つきめ」 — 強要される(c 5)／無理に結婚させられる — 誘拐される(c 6)／子供を誘拐される — 無視される(c 7)／あいさつをされない |
| 4 | 探索
(D) | <ul style="list-style-type: none"> — 求めるものを探す <ul style="list-style-type: none"> — 情報を探り出す(D 1)／告げ口した者の名を聞き出す — 人を探す(D 2)／子供を探す — 物を探す(D 3)／太陽を探す — 誰かに探される <ul style="list-style-type: none"> — 探される(d 1)／父兄に探される |
| 5 | 追跡
(E) | <ul style="list-style-type: none"> — 追跡する <ul style="list-style-type: none"> — 追跡する(E 1)／犬を使って追跡する — 追跡される <ul style="list-style-type: none"> — 追跡される(e 1)／追われる |

イヌイト民話の構造について

- | | | | |
|----|-------------------------|---|--|
| 6 | 抵抗
(F) | <ul style="list-style-type: none"> ┌ 抵抗する └ 抵抗される | <ul style="list-style-type: none"> — 抵抗する(F 1)／ボートに掴まって落ちないようにする ┌ 拒絶される(f 1)／要求に対して拒絶される └ 我慢しない(f 2)／ばたばたと動かれる |
| 7 | 変身 — 変身する — 変身する
(G) | | — 変身する(G 1)／魔法を使って変身する |
| 8 | 発見
(H) | <ul style="list-style-type: none"> ┌ 発見する └ 発見される | <ul style="list-style-type: none"> — 発見する(H 1)／誘拐犯を見つける ┌ 発見される(h 2)／見付けられる └ 正体を見破られる(h 3)／嘘をついていたことがわかる |
| 9 | 獲得 — 獲得する
(I) | | <ul style="list-style-type: none"> ┌ ものを得る(I 1)／食料を得る ┌ 結婚する(I 2)／美しい娘と結婚する ┌ 魔法が解ける(I 3)／我に返る └ 神になる(I 4)／海獣を司る女神になる |
| 10 | 復讐
(J) | <ul style="list-style-type: none"> ┌ 復讐する └ 復讐される | <ul style="list-style-type: none"> ┌ 殺そうとする(J 1)／食い殺そうとする ┌ 殺す(J 2)／誘拐犯を殺す ┌ 殺されそうになる(j 1)／溺死させられそうになる └ 殺される(j 2)／石の下敷きになって殺される |
| 11 | 逃走
(K) | <ul style="list-style-type: none"> ┌ 逃げる └ 逃げられる | <ul style="list-style-type: none"> ┌ 魔力で逃げる(F 1)／空へ舞いあがる ┌ 逃げる(F 2)／ボートで逃げる — 逃げられる(f 1)／子供たちに逃げられる |